PHOBOS

Nr. 156, onsdag 27. september 1995

REDAKSJONELT

Atter en gang kan vi altså glede våre kjære lesere med et nytt nummer av Phobos. Vi skal denne gangen i redaksjonelt ta for oss kongresser. ARCON skal vi bare nevne ganske kort - det er tross alt lenge til, men du kan jo begynne nå å se om det er noe du kan bidra med.

Raincon finner sted (som navnet tilsier) i Bergen 6-8. oktober 1995. Opptil flere har tenkt å dra dit, kanskje noe for deg også? Ta i så fall kontakt med Johannes.

Hexcon finner sted (som vanlig) i Trondheim 10-12. november 1995. Dit har vi som vanlig tenkt å sette opp en buss. For at dette skal bli noe av så vil vi gjerne at så mange interesserte som mulig tar tidligst mulig kontakt (snakk med Johannes) siden dette letter planleggingen betydelig. Bussturen til Trondheim er jo en kongress i seg selv, av mange rangert som en av Norges beste kongresser! Som vanlig vi det formodentlig bli jobbet ganske seriøst med å finne måter å drite ut trønderne på - egentlig en nokså enkel oppgave!

Til slutt vil vi bare kort nevne noen faste poster. Været er tålelig bra for tiden, lokalene skal stadig vaskes og Phobos trenger stoff.

6 gale rollespillere på Interrail.

En føljetong

Herman Ellingsen



Del 61.

— Vel, HansO, hva gjør vi nå?

— Jeg vet ikke, jeg, svarer HansO oppgitt. Men jeg tror det er best å gå av på den neste stasjonen vi kommer til.

— Og hvor blir det? Spør Monica irritert. Et lite, gudsforlatt høl langt ute på den italienske landsbygda?

— Hmm, noe sånt, antyder HansO, mens han blar i rutetabellen. Venezia Mestre, det er like inne på fastlandet her, så det kan ikke være langt igjen. Dessuten går det et nytt tog derfra til Paris om et par timer.

I det samme merker de at toget gir seg til å slakke av på farten, og gli inn på en stasjon. Dessuten dytter sovevognsbetjenten dem i retning av utgangsdøra. Etter kort tid står våre venner alene tilbake på perrongen, mens de betrakter toget som forsvinner i det fjerne.

— Javel, HansO, spør Kim irritert. Hva gjør vi nå?

— Det går, som sagt, et nytt tog til Paris om halvannen time. Vi kan jo vente på det, hvis det ikke er noen som har en bedre idé.

*

Etter at våre venner har vandret opp og ned langs perrongen i en drøy times tid, lander plutselig kjæledyret på skulderen til Kim.

— Meg ha mat! Skråler kjæledyret inn i øret til Kim. Meg sulten!

— Hvor kom du fra, spør Sissel forbauset. Ble ikke du igjen i Venezia, sammen med Sten Hugo og Kvark?

— Joda, svarer kjæledyret ettertenksomt. Men Sten Hugo er også her.

Sten Hugo, Kvark og Elin kommer opp fra fotgjengerundergangen, hvor de får øye på resten av gjengen.

— Skulle ikke dere reise til Paris? Spør Kvark påtatt forbauset. Hva gjør dere her da?

— Vel, det var noen her som ikke leste rutetabellen grundig nok, påstår Kim. Toget hadde bare sove- og liggevogner, og det var fullt. Nå venter vi på neste tog til Paris.

Fortsettes i neste nummer.

To nye i styret:

Fredrik og Kristine Somerville



Rollespill-ansvarlig: Fredrik Somerville

I og med at styret nå har blitt tilført større mengder friskt blod, ved at hele fire nye personer har blitt valgt inn i styret, i tillegg til de tre som valgte å bli sittende, er det nå så mange ukjente fjes i Ares' styre at vi har funnet det best å gjøre medlemmene kjent med hvem disse nye styremedlemmene er.

Derfor har vi valgt å presentere to av dem i dette nummer av Phobos, mens vi lar de andre to slippe unna for denne gang. (Men det varer nok ikke så lenge, planen er å ha klar en presentasjon til neste nummer av Phobos.)

(Dessværre hadde ikke Fredrik tid til å svare på spørsmålene våre, men til gjengjeld har Kristine prøvd å svare for dem begge...)



Vaskesjef (Kristine Somerville)

Hvem er dere:
Det er det litt vanskelig for meg å svare på... (hvorpå Kristine gir seg til å debatere med Johannes om vaskelisten.)

Vi er begge AD&D-spillere, og har drevet med det i mer enn 10 år.
Fredrik er arbeidsledig, og kommer rett fra utdanning i elektronikk/data fra videregående skole, mens jeg er russ i år, og skapspiller — jeg våger ikke å innrømme at jeg spiller rollespill på Katta.

(Jeg skulle likt å se de skapene på Katta som har plass til en hel rollespillgruppe. Kanskje det var noe for Ares, så slapp vi alt bråket om røykerommet...)

Hvorfor ble dere med i Ares-styret?

— For å være med på å skape et bedre tilbud for andre rollespillere.

— Det trengs et styre for å holde klubben åpen.

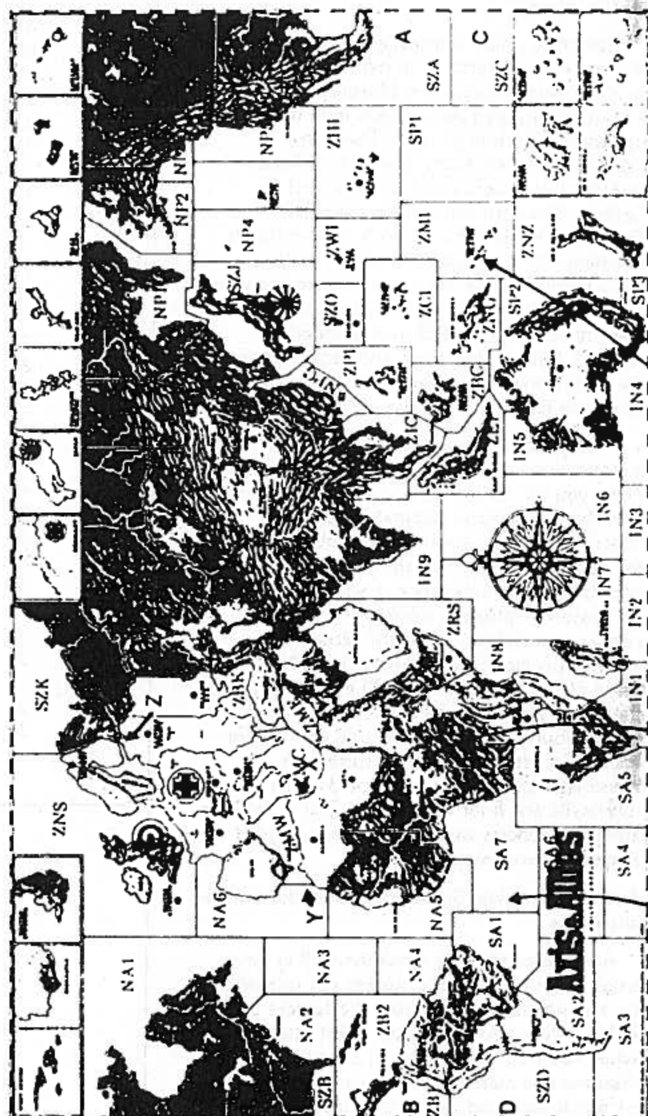
— Det pleier å gå greit å tvinge folk til å gjøre som jeg vil.

— Ares er generelt et veldig bra tilbud, vi visste ikke at det fantes et organisert spillmiljø.

Hva gjør dere helst i fritiden?
Fredrik spiller data- og rollespill, og leser Fantasy og SF. Selv spiller jeg gjerne rollespill, fester, og leser Fantasy.

Kommenter denne påstanden:
«Ares-styret er det mest effektive organ for arrangement av fanniske kongresser i Norge.»

— Det virker som om Ares er involvert i det meste av kongresser som arrangeres rundt om i landet.



MANNING HADRIAN'S WALL (Solution)

The map provided with the problem is a reasonably accurate representation of Hadrian's Wall and the surrounding area. The current and Roman names (where known) are shown in Figure 1. The central portion of the wall runs along and is effectively reinforced by a ridge shown as the Great Whin Sill. It is important in developing a solution to remember that the problem deals with the original configuration of the wall, which reached only from Newcastle to Stanwix.

Task 1: Assign available manpower to specific posts.

Historically, each milecastle was manned by 32 men; each turret by 8-10 men, about 3100 men for the 62 milecastles. Historically, something between 200 and 500 men were stationed in each of 17 forts. These are Corbridge, Chesterholm, Carvoran, Nether Denton, Castlesteads, Old Church and Carlisle, Newborough, Haltwhistle Burn, Throp, Birdoswalk, High Crosby, Drumburgh, Bowness and Kirkbride. The small cavalry force seems to have been concentrated toward the eastern half of the wall opposite the more open terrain. About 2000 men manned advance forts at Risingham and others not on the map along the eastern (and still main) routes to Edinburgh and the highlands.

The similarity of your solution to the historical one can be judged on three points. First, you will have selected the same 17 forts used by the Romans. Second, given the description of the legion in the problem, and the requirement to maintain the greatest possible tactical coherence, a solution close to the historical situation would have placed a cohort in each fort. Third, the remaining cohorts (including both cohorts of 800 and three of 500 for a total of 3100 exactly equal to the best estimate of the actual strength) should be distributed along the wall, one century for each milecastle and adjacent turrets. A reasonable distribution might be 34 men for the milecastle and 8 for each turret. Third, the four auxilliary cohorts would have been assigned to Risingham and Hartburn.

Task 2: Develop Standard Orders for attack situations.

Assume an effort to cross the wall at any weak point between two turrets not guarded by a milecastle. Troops from the turrets on either side would rush to the point attacked while notifying the milecastles on either side. Assume one man from each turret would act as messenger, and each milecastle was required to maintain a gateguard of 8 men, leaving 26 from each milecastle to rush to the threatened point. Assume the standard Roman march pace of 12 minutes per mile. Figure 2 shows the arrival of troops from adjacent turrets and milecastles.

Figure 1
KEY TO FORT NAMES

NUMBER	MODERN NAME	ROMAN NAME	FORTS
01	South Shields	Arbeia	5
02	Walls End	Segundum	2
*3	Newcastle	Pon Aelius	7
04	Benwell	Condercum	8
05	Rudchester	Vindovala	5
06	Halton	Onnum	4
07	Chester	Cilurnum	4
08	Carrawburgh	Brocolitia	5
09	Wardlaw		
10	Housesteads	Vercovicium	6
11	Greatchesters	Aesica	6
12	Birdoswald	Cambogianna	8
13	Castlesteads	Uxellodunum	10
14	Stanwix	Petriana	6
15	Burgh-by-Sands	Abailava	5
16	Drumburgh	Convocata	3
17	Bowness	Maia	
18	Kirkbride		
*19	Carlisle	Luguvalium	
20	Old Church		
21	Boothby		
22	Nether Denton		
23	Throp		
24	Haltwhistleburn	Stanegate	
25	Chesterholm	Vindulanda	
26	Newbrough		
27	Corbridge	Corstopitum	
28	(figctional)		
29	Ebchester	Vindomara	
30	Chester-le-Street	Concangium	
31	Lanchester	Longovicium	
32	Birrens	Blatobulgium	
33	Netherby	Castra Exploratorum	
34	Bewcastle	Fanum Cocidi	
35	Risingham	Habitancum	
36	Hartburn		

*Marks beginning and end of original wall.

Figure 2
REINFORCEMENTS AT POINT OF ATTACK

Time Elapsed	Troops Arriving	Total Strength*
2	14	14
8	52	66
12	14	80
16	14	94
20	52	146
24	14	160
28	14	174
32	52	226

*ignoring any casualties

Generally speaking, the cohort from the nearest fort could be expected in something over half an hour if it too was notified promptly of the attack. Given the advantage of at least 3:1 that the trained Roman soldiers must have had fighting from their wall this would have been adequate for most surprise raids.

Task 3.

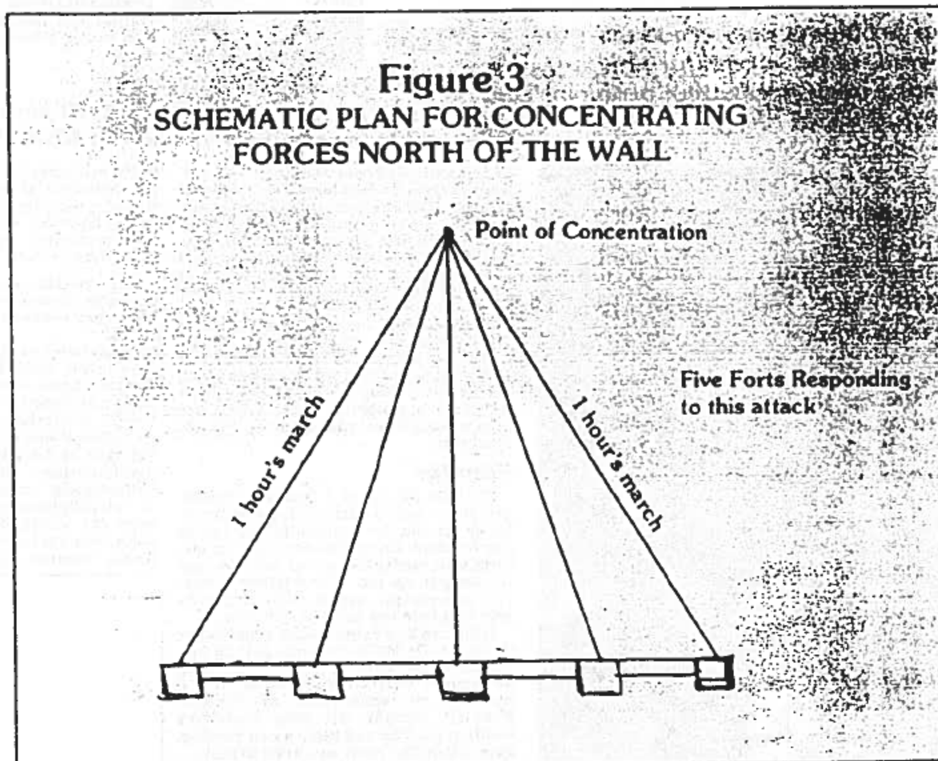
The problem provided two hints as to the basic theory behind handling attacks. The first was that the analogy of defending a castle wall is an anachronism; the second was that the Roman army was trained primarily for offense. Active patrolling north of the wall would have provided early warning of most attacks. When anything untoward was detected, troops in the nearest milecastles and fort would be notified and would move forward to meet the enemy in the field north of the wall.

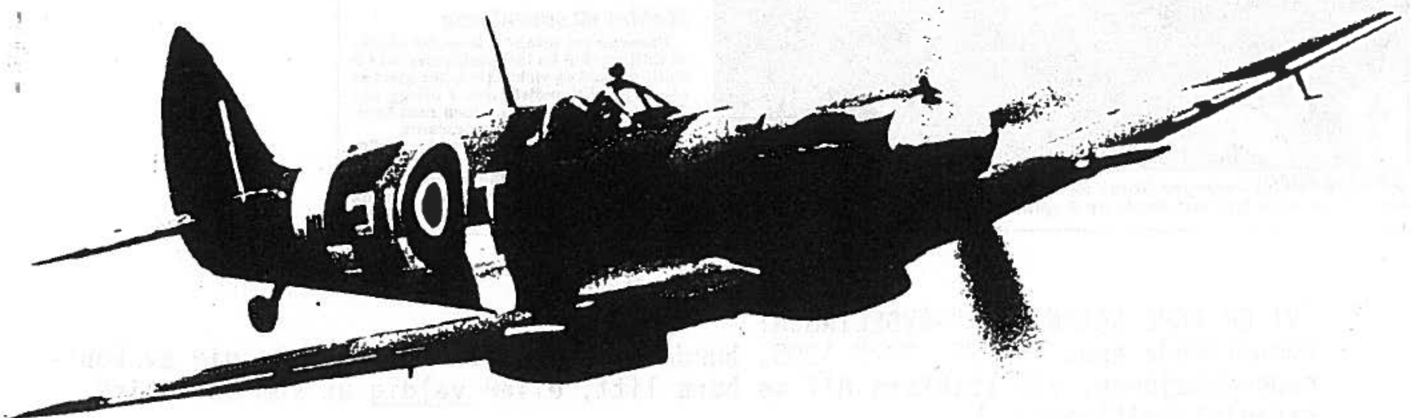
The size of the enemy force would determine how many men would be concentrated against it, and the number of troops sent and the time available would determine the distance away from the wall the interception would be attempted. Imagine an isoceles triangle (see Figure 3) in which the base of the triangle is the length of the wall from which troops will be drawn to oppose the attack, the length of the sides are determined by the number of miles the troops furthest from the milecastle directly opposite the approaching enemy can march in the available time (specified as one hour, in the problem) and the altitude of the triangle is the furthest point at which troops from the wall would concentrate. In addition, the cohort from the nearest fort would come up behind them.

This problem has differed from others posed by the Armchair General in giving a precise geographic location and situation from the beginning. It differs too in providing a solution that leads to a second problem. The system described above is based on the so called "First Plan" that was replaced shortly after the battle of Mons Graupius by a "Second Plan" which often has been described simply as a strengthening of the wall. In fact, it seems to have been a response to a new challenge.

The Barbarians were defeated badly at Mons Graupius but learned from it the advantages of cavalry. The consequence not only was a lengthening of the wall and a series of coastal forts some 30 miles south of Bowness, but the development of three separate defense plans. Basically, the eastern quarter of the wall was defended primarily by cavalry and the central quarter (opposite terrain inappropriate to cavalry) primarily by infantry, both adhering to tactics based on Figure 3 (but permitting much greater concentration of force in similar amounts of time by cavalry). The western half (never more than a dirt rampart compared with the high stone east of Stanwix) was defended in depth, as Roman control of the population extended well north of the wall into and behind the forts at Netherby and Birrens (actually but two of many scattered through and beyond the region).

The solution is a simplification of the work of David Divine (Hadrian's Wall: A Study of the North-west Frontier of Rome, Boston: Gambit, 1969), achieved by substituting certainties (almost certainly inaccurate) where Divine, the historican, had to deal with possibilities. The original is well worth the attention of any student of military history.





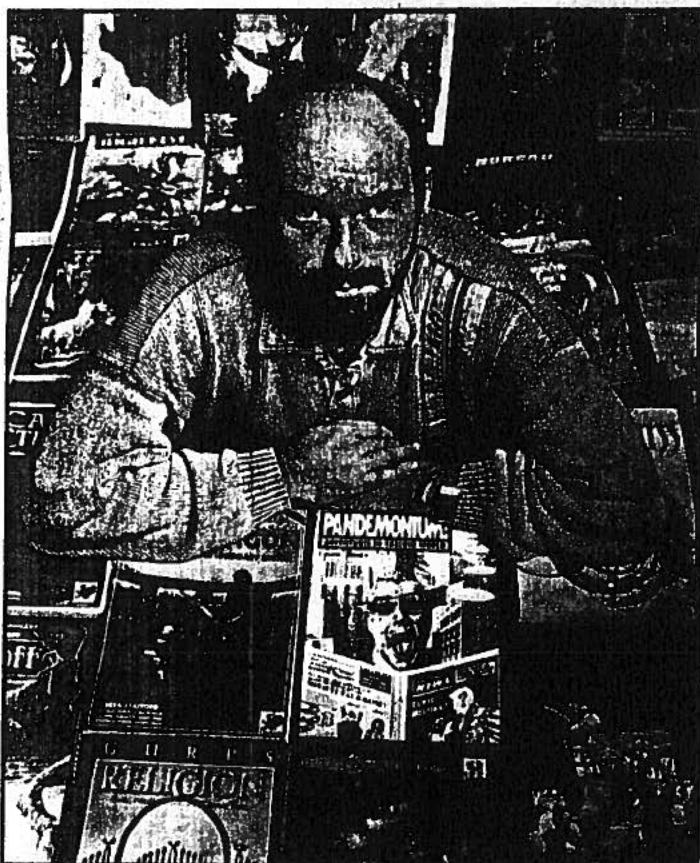
GRANSKER SPILL i jakten på Andreas



***FORSVUNNET I 14 MÅNEDER:** Fredag 1. juli i fjor, ved 13-tiden, syklet prestesønnen Andreas Hammer (bildet) hjemmefra i Gyldenløves gate i Tønsberg. Han skulle komme hjem til middag klokken 16, men dukket ikke opp. Dagen etter ble sykkelen hans funnet forlatt på jernbanestasjonen i Tønsberg. Nå har politiet satt inn seks etterforskere som skal prøve å løse den mystiske forsvinningen.*

Av ANN KRISTIN HANSSEN og BO MATHISEN (foto)

TØNSBERG/OSLO (VG) Her sitter Alf Risberg med forskjellige spill som kan bli politiets viktigste spor i letingen etter den savnede prestesønnen Andreas Hammer i Tønsberg.



***SPILL-LEDER:** Leder for Norsk Rollespillforening, Alf Risberg, har aldri hørt om at noen har tatt skade av å spille rollespill.*

17 år gamle Andreas var opptatt av rollespill i tiden da han forsvant i juli i fjor sommer. Det var dette og prestesønnens interesse for satanisme som fikk privatetterforsker Ola Thune til å slå alarm.

— Egentlig er det bare fantasien som kan bremse for hva som kan skje i et rollespill, sier Alf Risberg, som er leder for Norsk Rollespillforening.

Hobbyen har i de siste årene slått kraftig igjennom, spesielt hos unge gutter i 12-års alderen. Risberg anslår at så mange som 25 000 nordmenn kan være brukere av rollespill. Det handler om alt fra gresk mytologi til slagmarker, der man er omgitt av vampyrer og okkulte symboler.

Eventyr

Spillene fås kjøpt i spesialforretninger eller i bokhandleren. Utgangspunktet er en bok der spillets idé og regler blir forklart. En spilleleder lager en historie som medspillerne må forholde seg til. De går så inn i forskjellige roller. Det er nærmest som et eventyr der de selv kan leve seg inn i hovedrollen.

Spillerne kan velge hvilke egenskaper de vil ha. De får en bestemt pott og kan for eksempel være 70 prosent sterke og 30 prosent smarte. Poenget er ofte å overleve en rekke feller og intriger. Normalt foregår det hele innendørs rundt et bord og ved hjelp av en terning, men leken har også en «live-variant» — utendørs med for eksempel skumgummisverd og dopapirkniver. Rollespillene har mange muligheter, og dersom man ønsker det, kan man nærmest lage sin egen ekstreme verden.

Koblet til satanisme

Historier fra utlandet hvor det påstås at spillere skal ha fått problemer med å skille fantasi og virkelighet, har gjort at spillet er blitt omdiskutert. I tillegg har det ofte vært koblet sammen med hemmelighetskremmeri og satanisme.

Alf Risberg synes imidlertid koblingen er dypt urettferdig.

— Dersom folk har okkulte interesser, kan jeg skjønne at rollespillene kanskje kan ha interesse. Men rollespill må vel særlig tait være for kjedelig for satanister. Spillerne sitter jo rundt et bord i timevis. Jeg har aldri hørt at det har tippet over for noen, eller at folk har hatt problemer med å skille mellom fantasi og virkelighet, sier Risberg.

Andreas Hammers foreldre satt selv og hørte sønnen spille rollespill sammen med vennene kvelden før han forsvant.

De forteller at spillet var på politi-og-røver-nivå, altså fullstendig harmløst. Ekteparet mener likevel det var riktig å bringe virksomheten fram i lyset.

— Vi er overbevist om at størstedelen av rollespillene er ganske uskyldige, vi vet også at dette kan være en arena for manipulering — det kan være en hårfin balansegang mellom fantasiverdenen og virkelighetens verden, og dersom noen får vanskeligheter med å skille dette, kan det tragiske skje, sier Harald Kaasa Hammer til VG.

"VI ER IKKE SATANISTER"-AVDELINGEN:
Ovenstående epos fra VG, [illegible] 1995, burde vel tale for seg. (Avhengig av kopireproduksjonen, vil stakkars Alf se bare litt, eller veldig ut som en typisk satanist-kultleder...)

EX CATHEDRA

Ja, nå har vi altså gjennomlevd nok en Generalforsamling: Riktignok en med store utskiftninger i styret, men vår bekymring om at de kanskje ikke ville bli nok medlemmer i det nye styret ble gjort til skamme. Se også egen rapport fra Generalforsamlingen -- for min del regner jeg med at vi nå kan konsentrere oss om å forbedre tilbudet til medlemmene. Det nye styret har allerede hatt sitt første møte, og tok der opp en del ting som forhåpentligvis kan få betydning for hvordan det blir å gå på Ares-møter i månedene fremover. Vi skal få et bedre og mer jevnlig avholdt program; vi skal forbedre vårt PR-opplegg; sist, men så langt fra minst skal vi dessuten forbedre og fornye utvalget av brettspill i vår etterhvert noe nedslitte samling.

Men alt dette har jeg tenkt å følge opp i senere utgaver av denne spalten. "EX CATHEDRA" er først & fremst min personlige kanal til medlemmene våre (ihvertfall de av dem som leser PHOBOS) og det er en hel del andre ting enn bare rene styre- og klubb-saker jeg kan tenke meg å formidle. F.eks. dette med kongresser. Vi skal ikke legge skjul på at det hersker litt forskjellige meninger blant medlemmene våre rundt dette med denne typen arrangementer. En god del er med på dem med liv & lyst, mens andre er mer skeptiske. Det har aldri lykkes å få med stort mer enn halvparten av klubbmedlemmene på vårt bussopplegg til Trondheim osv. -- likeledes er det slett ikke alle som lar seg rive med av stemningen rundt ARCON. Likevel tror vi vel at selv de mer skeptiske ikke har så mye aktivt imot selve kongressvirksomheten. Det er vel heller de to kjente grensesetterne, Tid & Penger, som setter klare rammer for hvilke fritidsaktiviteter enkelte kan bevilge seg.

For de av dere som faktisk er con-frelst, har vi derfor gode nyheter: Høsten nærmest kryr av slike arrangementer, som antydet i dette nummerets Redaksjonelt. Vær obs. på at det ikke kommer mer RegnCon-info i årets PHOBOS: Kongressen finner jo sted alt i helgen 6. til 8. oktober, altså før vårt neste nr. utkommer. De av dere som faktisk har lyst til å bli med til Bergen, får dermed ta kontakt med foreningens RegnCon-delegater, Johannes H. Berg eller Herman Ellingsen. Og det bør skje raskt: Møtet ikveld burde være godt egnet. Hva angår årets Hexcon er det som vanlig en lengre vervekampanje for Ares' bussexcursjon i vente. Se egen omtale side 8. Ellers kunne vi svært gjerne tenke oss at en del medlemmer vil ha interesse av H-CON 5, som blir årets norske science fiction-kongress: Den er satt opp i helgen 20. til 22. oktober, finner sted på Hovden Appartementshotell (nok en trivelig busstur å se frem til...), og kommer med hotell og alt neppe på mer enn 500 kroner. En glimrende, trivelig og rimelig week-end, med gode muligheter til sosiale aktiviteter og spilling. Mer om con'er neste gang!

Johannes H. Berg

GENERALFORSAMLINGEN 1995

Ares' Generalforsamling ble avholdt på vårt møte onsdag 13/9. Møtet forløp forholdsvis raskt, og uten de lange debattene som har vært karakteristisk for flere av de senere årenes G/Fer. Hverken foreningens årsberetning eller økonomi vakte det helt store engasjementet, men det ble en viss debatt og formell avstemning om et generelt røykeforbud innendørs i perioden 15/5 - 31/8.... Her fremkom det etterhvert også flere alternative forslag, bl.a. "Full røykefrihet i hele Felleshuset", og "Fullt røykeforbud hele året". Begge disse to alternativene samlet imidlertid bare 2 stemmer, mens dagens opplegg ("ubegrenset røyking på Røykerommet") falt mot det årstidsbegrensede forbudet med 5 mot 8.

Til slutt ble det valgt nytt styre, der 4 medlemmer var nye (merket med *):

Johannes H. Berg
Martin Bryng*
Herman Ellingsen
Sissel Hansen*
Fredrik Somerville*
Kristine Somerville*
Kim Strandebø

Styret konstituerte seg på et styremøte uken etterpå: JHB er fortsatt formann, HE PR-sjef og KS kasserer; blant de nye ble Fredrik Somerville Rollespillansvarlig og Kristine Somerville Vaskesjef.

buss til



Det er begynt å komme i orden med busstur til spillfestivalen i Trondheim, HEXCON 12, i helgen 10. til 12. november. Men det er all mulig grunn til å understreke at dette prosjektet i høyeste grad er avhengig av en viss oppslutning fra Ares-medlemmenes side. Vi arrangerer tross alt ikke en slik tur for å finne den dyrest mulige måte å reise til Trondheim på... Dersom du ønsker å være med, bør du derfor betale inn et depositum på kr. 400,- direkte på Ares-møte, eller til postgirokonto nr. [redacted].

Angående dette med depositum: Beløpet vil naturligvis bli tilbakebetalt dersom turen skulle bli avlyst. Ellers gjelder "bordet fanger"-regelen, og man bør bli med på den turen man selv har bestilt -- evt. skaffe en kebetales selvsagt om turen skulle bli avlyst; ellers må man bli med, evt. skaffe en annen til å reise i sitt sted. Det er hele poenget med et depositum. Vi har alt for mange mindre bra erfaringer med folk som "helt sikkert" skal dra, og så ombestemmer seg i siste liten. Bestiller vi en buss, må vi betale for den uansett. Dermed er det bare rimelig at vi har et slikt system. På den annen side kan turen bli langt rimeligere enn kr. 400, DERSOM vi får nok deltagere. Om hele turen kommer på ca. 10 000 kr., vil alle deltagere utover 25 stykker bidra til at totalomkostningene pr. snute daler raskt. (I en turbuss av denne typen er det som oftest plass til over 40!) Skulle dette bli tilfelle, vil vi selvsagt refundere differansen til depositumet.

HEXCON pleier å være en riktig bra kongress: Vi arrangerer dessuten selv ting, både på bussturen (gå ikke glipp av årets turnering i ADVANCED EXTREMELY SIMPLIFIED BASIC NUCLEAR WAR) og i Trondheim. Blir vi mange nok, pleier vår "Norwegian Sector" å merkes godt... Mere detaljer i vår brosjyre, som trykkes i neste PHOBOS.

HEXCON-AVGIFT:

Påmeldingsfristen for HexCon-95 er **28.oktober 1995** Alle som sender postgiroer innen denne dato vil bli registrert som forhåndspåmeldte, og du betaler vanlig pris. Postgiroer sendt etter denne dato vil bli registrert, **men du må betale ekstra avgift i døra.**

Prisen for forhåndspåmeldte er 150. I år lemper vi litt på kravene for EU-borgere og andre utlendinger, de slipper med kr 100. For de som ikke er forhåndspåmeldte vil prisen bli 200 for hele festivalen eller 100 pr dag. I tillegg koster festivalbanketten 100 kr hvis du skal delta på den.

HexCon
Postboks 79
7001 TRONDHEIM
Postgirokonto: 0802 45 86988

VASKELISTE

September-oktober 1995:

20/9: Margrete Somerville
27/9: Christian Tellefsen
4/10: Frank T. Johansen
11/10: Stig S. Mathisen
18/10: Martin Bryng
25/10: Jacob ?

REGLENE

Siden foreningen de siste to-tre månedene har fått en rekke nye medlemmer, er det nok grunn til å ta opp igjen reglene som styrer forholdene rundt medlemskap, vasking etc. Som de snille spillere vi alle er, trives vi nok best når vi kan reglene, og slipper å få dem forklart for oss underveis. Altså:

- Medlemskap koster kr. 80,- for ett år (kr. 40,- pr. halvår)
- "Kombi-medlemskap" med Ares Blindern koster foreningenes medlemsavgift minus kr. 10,- pr. år pr. forening -- ett helt år kr. 140,- eller ett semester kr. 70,-.
- Alle nye interesserte kan gå to ganger på Ares-møter før de må betale inngangspenger.
- Inngangspengene er kr. 5,- for medlemmer, og kr. 10,- for ikke-medlemmer.
- Ønsker man å være unntatt fra vaskeordningen vår, betaler man (uansett medlemskap eller ikke) spesialinngangspenger: Kr. 30,- pr. gang.
- Alle andre er med på vaskeordningen vår; liste blir ført av vaskesjefen (1995-96: Kristine Somerville) og publisert i PHOBOS.